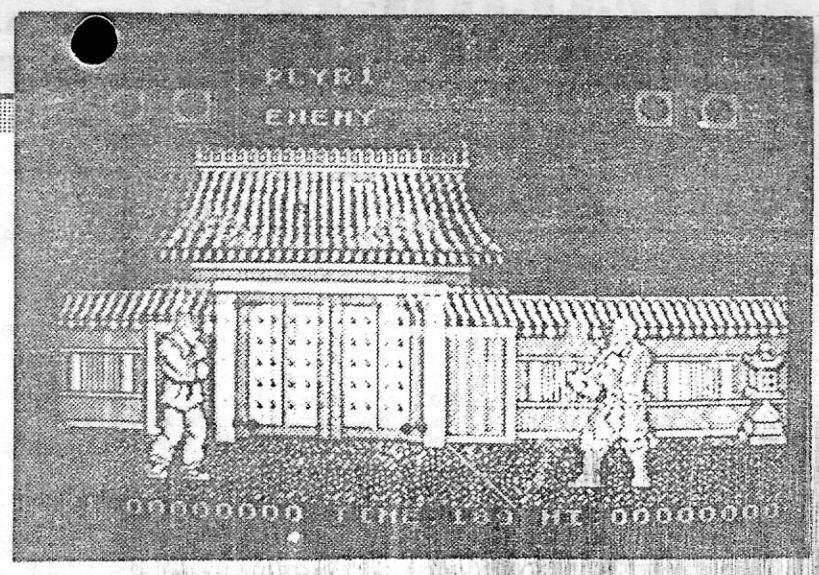
VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

LUTADOR DE RUA METE RENEGADE NO BOLSO



TÍTULO: Street Fighter
MÁQUINA: Spectrum

Se maior é melhor, então estamos mesmo a conversar sobre algo que vai ser um sucesso: *Street Fighter*. O jogo com os maiores «sprites» já vistos em simuladores de artes marciais, pancadaria, murro, tiro e pontapé. E, pensando bem, também o jogo com maiores possibilidades de sucesso, capaz, mesmo, de destronar *Renegade II*. Mas descubram isso vocês...

Street Fighter é mais uma conversão das máquinas de arcade. E fiel, ao que parece. Com todos os ingredientes do original mais o bónus de não necessitar de moedas para ser jogado. E é uma longa viagem por cinco continentes, defrontando os melhores lutadores de cada um deles, que o jogo oferece.

Tudo começa no Japão, onde, surpresa, é mesmo com «ninjas» que há que combater. E é bom atentar no pormenor dos bonecos representando os nossos adversários. Especialmente porque logo que vencemos a primeira prova e somos levados até aos Estados Unidos da América, descobrimos que há muitas diferenças entre americanos e japoneses. Pois, na vida real já todos sabemos que é assim, mas nos computadores, por vezes, só os nomes mudam. Os bonecos são os mesmos. Nada disso em *Street Fighter*. O campeão americano é mesmo um produto da terra do Tio Sam: musculoso e sempre a mascar pastilha elástica.

Também o cenário mudou. Do ambiente oriental do primeiro «round» chegou-se até à paisagem metálica de uma estação de caminhos-de-ferro. E ultrapassado este «óbice», é a viagem até às tão cantadas «streets of London». Para o reencontro com um «punk» que é uma preciosidade de programação. E os saltos que ele dá, mesmo com aquelas correntes todas penduradas...

Acalmado este súbdito britânico, é o momento de viajar até à Grande Muralha da China, onde é preciso manter os olhos bem abertos, não vá o representante local armar-se em mau. O último passo na viagem leva-nos até à Tailândia, para uma luta com um... é melhor não dizer ou vocês não compram o jogo.

Nos intervalos de algumas destas verdadeiras batalhas pelo título de campeão mundial de luta de rua... no computador, *Street Fighter* oferece uns exercícios de aquecimento em que o nosso lutador pode partir uns tijolos... à mão. Coisa fraca no meio de tanta violência, mas parece que este tipo de exercícios é bom para manter os lutadores em forma.

Cor é algo que não se pode esperar ter em profusão num jogo deste tipo. A multiplicidade de movimentos efectuada por cada lutador em escassos segundos não permite grandes brincadeira com o arco-íris. Todavia, há uma tecla que permite escolher o tom — monocrático — do «écran». Assim, vocês tanto podem perder os combates a preto e branco como a vermelho e branco. Sempre é reconfortante...

Como é habitual em jogos deste género, o «joystick» é a forma ideal de controlar o nosso lutador. Por isso mesmo, eis as posições e o seu resultado.

Joystick	*Resultado*
Baixo	Baixar
Baixo-direita	Baixar-inclinar para a frente
Baixo-esquerda	Baixar-inclinar para trás
Esquerda	Recuar
Direita	Avançar
Cima	Saltar
Cima-esquerda	Salto para trás
Cima-direita	Salto para a frente
Direita	Pontapé
Neutral	Murro
Esquerda	Pontapé de meia-volta
Cima-direita	Pontapé em voo
Cima	Murro em voo
Cima-esquerda	Pontapé em voo e de meia-volta

É possível dar murros e pontapés carregando e soltando o botão de «fire» do «joystick»:

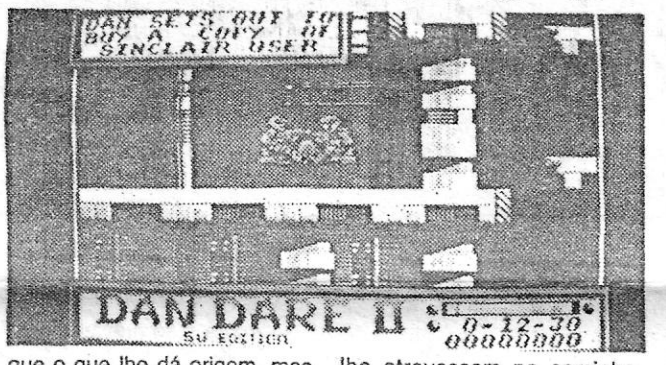
Baixo-direita	Baixar-pontapear
Baixo	Esmurrar
Baixo-esquerda	Pontapé de meia-volta em baixo

E é praticamente tudo quanto a *Street Fighter*. O que não dispensa uns bons treinos.

GÉNERO Acção/simulador
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1(10): 9
CONSELHO: A não perder

DAN DARE III JÁ ESTÁ ENTRE NÓS

TÍTULO: Dan Dare–The Special Edition
MÁQUINA: Spectrum



Quem ainda não acabou *Dan Dare II* pode parar aqui a leitura. É que as próximas linhas são inteiramente dedicadas a *Dan Dare III*. Não acreditam? Pois fiquem sabendo que já está aí, comercializado por tudo o que é sítio, após ter chegado a Portugal colado na capa do número de Maio da revista «Sinclair User».

Para quem não comprou a revista, a aquisição deste novo *DD* nas lojas da especialidade pode ser uma forma de ficar ainda com mais dores de cabeça e complexos. É que se *Dan Dare II* é difícil, esta versão especial da «Sinclair User» é de pôr os cabelos em pé. Verdadeiramente aterradora...

Agarrando no jogo original e a pedido da *SU*, os programadores do *DD II — Gang of Five* — prepararam este *The Special Edition*. Um toque daqui, outro dali, e um novo jogo estava pronto. Mais curto do que o que lhe dá origem, mas ninguém pense que o vai acabar mais cedo. De tal forma complicado, que a revista «Sinclair User» deciciu oferecer uma cópia do jogo original a quem primeiro telefonasse a dizer que frase é que está escrita no último quadro deste *DD III*.

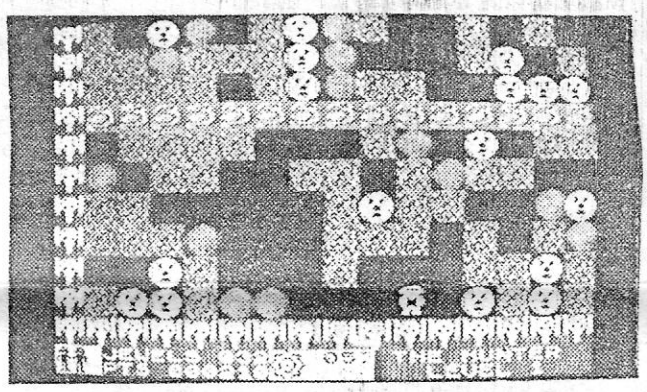
A história neste *DD* é algo diversa das que o herói da banda desenhada costuma viver. *Dan Dare* está desesperado porque não quer perder o exemplar do mês da revista «Sinclair User». Para o encontrar tem que correr pelo interior das instalações do inimigo, destruindo os *jet bikers* que se lhe atravessam no caminho, evitando os raios magnéticos (que o atraem para fora da rota escolhida) e os campos de força (que há que desligar). E é conveniente não esquecer os esmadores gigantes (que são mesmo grandes e fazem o que lhes dá o nome).

Mesmo com uma história diferente, os obstáculos são os mesmos. Bem como as opções de *joystick* e as teclas. Por isso mesmo, não vale a pena dizer mais.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

IDEIA SIMPLES FAZ JOGO BRILHANTE

TÍTULO: Rockford
MÁQUINA: Spectrum



Em tempos idos, a britânica revista «Crash» atribuía 93 por cento a um programa cujo herói dava pelo nome de Rockford: *Boulder Dash*.

Boulder Dash era um jogo estupidamente simples mas inteligentemente «viciador». O mesmo sucederia, depois, com *Rockford's Riot*, que lançava o simpático herói do primeiro jogo para as escadas da fama. E a notícia correu célere, levando o pequeno personagem até às alturas das máquinas de arcade. O herói, um «palito» com pernas finas e uma cabeça desproporcionada, tornava-se ainda mais famoso.

Quatro anos passados, Rockford está de volta aos computadores, num jogo que recria o ambiente do jogo de arcade. E o esquema tradicional mantém-se. O jogo consiste em viajar por cinco mundos que podem ser escolhidos a partir do «menu». Cada mundo é um desafio diferente para Rockford. Por isso mesmo, nesta versão, o herói pode «vestir a pele» de cinco personagens à sua escolha. Se for médico procurará corações, se optar pelas roupas do «cowboy» terá de encontrar moedas de ouro.

Para chegar àquilo que procura, Rockford tem de abrir caminho entre diversos obstáculos, tentando que os caminhos abertos não provoquem uma derrocada. Esse o tema de *Boulder Dash*, mantido ao longo de todas as versões. Simples de dizer, mas nem sempre fácil de levar a cabo.

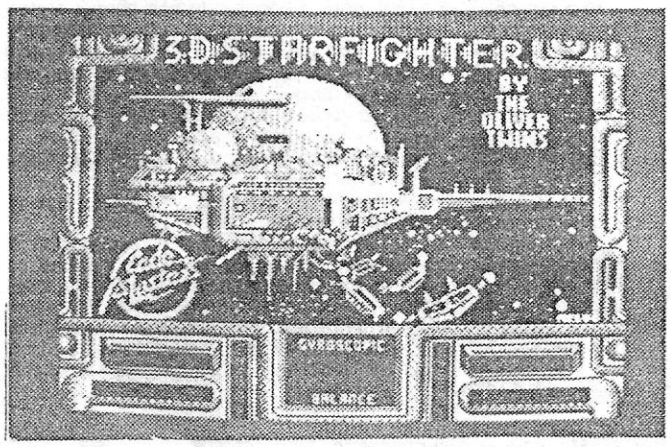
Cada mundo divide-se em quatro níveis que Rockford tem de pecorrer num tempo-limite, recolhendo um determinado número de objectos. Em cada secção do jogo há inimigos que convém evitar porque não mortais. Mas se o jogador conseguir «esborrachar» algum deles, é bem capaz de ter descoberto a forma de obter mais objectos úteis para ganhar pontos.

Graficamente simples, irritantemente difícil de levar a bom termo, Rockford é aquilo que promete. Nem mais nem menos. Por isso mesmo, quem ainda não tiver um jogo deste género, não deve hesitar.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A comprar

TRÊS DIMENSÕES NÃO SALVAM «DESASTRE»

TÍTULO: 3D Starfighter
MÁQUINA: Spectrum



Agarre-se em *Elite*, o fantástico jogo do mercador/pirata/herói das mil galáxias, acrescente-se-lhe uma pitadinha de *Academy*, a empolgante sequela de *Tau-Ceti*, cubra-se o todo com pedaços de *Starglider* e temos o prato pronto. Agora, resta guardá-lo no armário e comer o mau repasto que a Code Masters nos serve: *3D Starfighter*.

Eis um jogo — este 3D qualquer coisa — em que é melhor não tocar. Falta-lhe quase tudo para ser só um niquinho de qualquer dos jogos acima referidos. É mau até dizer chega...

Claro como água, vai haver gente a dizer que não, que ora pois, que até tem lados bons, que o «screen» de abertura é interessante. Pois sim, mas em tempos como os de hoje, em que mesmo *Elite* já está um pouco velhote (apesar de sempre fascinante), coisas como *3D Starfighter* não têm direiro, sequer, a um humilde «load».

O «écran» de abertura até parece prometer alguma coisa, mas basta que se chegue ao «menu» para as desilusões começarem. A voz digitalizada é a primeira decepção. E os rapazes da Code Masters até costumam fazer umas graças nesta área...

Uma vez no jogo, há que viajar em dez zonas do espaço, destruindo tudo o que nos aparece pela frente. Basta mover a mira da nave (que segue, decididamente, uma recta perfeita) e pum, zás, booumm, pum, zás. E por aí fora, até que uma zona esteja «limpa». Então, é tempo de partir para outra...zona.

Surpreendido por causa do 3D? Bem, quer dizer três dimensões, algo que os programadores de Starfighter julgaram ser uma inovação deste jogo. Coitados, esqueceram-se de olhar em redor antes de escolherem o nome. E depois, este 3D é muito pobrezinho, com as naves a arrastarem os «pixels» muito desordenadamente atrás de si, até junto dos limites do rectângulo negro que é o espaço visível desde a janela frontal (presume-se que seja essa) da nossa nave.

Decididamente, *3D Starfighter* é um jogo que não deve, sequer, ser usado em dias de nevoeiro. Faz mal à vista e é completamente «démodé». Sabe a ontem, como dizia um «sofredor» que teve de o experimentar. E nem sequer é como o vinho do Porto, que melhora com a idade. Este é mesmo avinagrado.

Género: Acção
Gráficos: (1-10): 5
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: A evitar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **DEFLEKTOR**
2.º — **NIGEL MANSELL**
3.º — **COMBAT SCHOLL**
4.º — **TETRIS**
5.º — **GARFIELD**
6.º — **SUPER HANG-ON**
7.º — **PREDATOR**
8.º — **DRILLER**
9.º — **INSIDE CORING**
10.º — **PHANTIS**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Pokes & Dicas

ABERTURA deste vosso espaço para lembrar que — por favor — sempre que escrevam para «A Capital», não devem utilizar os dois lados da folha. Escrevam com letras legíveis (e no melhor português que saibam) e, não esqueçam, só de um lado da folha. Isso facilita muito a preparação das respostas às vossas cartas.

Também aqui fica a recomendação para os desenhadores de mapas e outras coisas: lembrem-se de que este espaço serve, essencialmente, para troca de informações importantes sobre os jogos de computador. Não é um espaço onde vocês podem ver publicados os vossos desenhos. Assim, se pensam enviar um mapa igual a outro já aqui publicado, esqueçam a ideia. Claro que se o mapa já foi publicado há muito tempo, é sempre bom repeti-lo, para refrescar a memória dos mais perdidos. Mas não serve de nada publicarmos 20 mapas de *Indiana Jones*, só porque vocês decidiram todos que esse era o mapa que queriam desenhar (e ver publicado). E sempre que possível, não copiem os mapas, façam originais, com base nas vossas descobertas. Se tal não for possível, indiquem de onde é que copiaram/adaptaram o mapa (e as *dicas* ou *pokes*). E, por favor, façam os mapas a caneta preta (de preferência), sem muitos rabiscos por cima e em volta. E é tudo e tempo de avançarmos pelo material desta semana...

Truque em *Nigel Mansell*

Primeiro vamos a apresentações, que esta é a primeira vez que estes leitores escrevem: o *Gilberto Costa Barbeiro* e o *Hugo Alexandre Barbeiro da Ponte*. Quem quiser escrever-lhes (sobre jogos, *pokes, dicas* e assim) pode fazê-lo para a *Confraria n.º 41*, 2400 Leiria, ao cuidado do Gilberto.

Destes amigos e para resolver uma dúvida de *Pedro Miguel Ribeiro*, aqui fica uma primeira *dica*, respeitante a *Enduro Racer*: nos três primeiros níveis, carregar no *Caps Shift*. No quarto nível isso nem sequer é necessário e no último nível basta que o motociclista faça a prova encostado ao canto inferior direito, para chegar ao fim inteiro.

O Gilberto e o Hugo não se dão lá muito bem é com o jogo do *Nigel Mansell*. Já chegaram ao Mónaco, mas não conseguem passar daí. Há algum truque? — pergunta o Gilberto.

Com ou sem truque, estes jovens de Leiria não descobrem o povo em *Fist II* (povo? mas há algum?) e a finalidade de *Paper Boys* (ora, é o rapaz dos jornais, tem de correr as ruas, de bicicleta, evitando os obstáculos enquanto distribui os jornais. Só então pode ir brincar para o parque).

Algumas outras questões que estes leitores apontam já foram resolvidas, pelo que resta passar aos *pokes* que enviaram.

CHUCKIE EGG II — POKE 65535, 187

GHOSTS'N GOBLINS

```
10 REM GHOSTS
20 CLEAR 65000: LOAD "" CODE
30 POKE 65277, 200: POKE 65281, 245: POKE 65256, 111:
   POKE 65257, 85
40 FOR n = 65477 TO 65496: READ a: POKE n, a: NEXT n
50 RANDOMIZE USR 65224
60 DATA 33, 208, 255, 34, 174, 96, 1, 112, 234, 197,
   201, 33, 191, 194, 34, 217, 140, 195, 3, 128
```

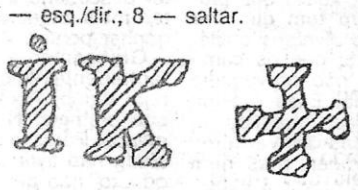
MATCH POINT — Editar a linha 10 e trocar o número 23313 por 23320; tirar os últimos três números da linha 200 e introduzir linha 210 DATA 175, 50, 142, 209, 50, 153, 209, 195, 0, 99. Estas alterações fazem duplicar as velocidades.

1942 — POKE 40135, 183
BRUCE LEE — POKE 51795, 0
POGO — POKE 44259, 182
SPACE HARRIER — POKE 46551, 0

As teclas de *YK + e Fist 1*

De Santiago do Cacém, o leitor *Rui Pedro Chaves* «disparou» para o Poço da Cidade importante informação sobre dois jogos de artes marciais: *IK +* e *Fist*. As teclas do primeiro e como redefinir as teclas no último. Tudo óptimo material, que os «alunos» dos mestres orientais vão absorver com grande atenção.

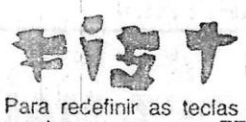
Teclas: 6/7 — esq./dir.; 8 — saltar.



Golpes:

```
8 + 7   = pontapé nas pernas
9 + 0   = pontapé na cara em salto
    8   = pontapé no pé (só para o lado onde se está)
8 + 0   = pontapé no pé (ora para um lado ora para o outro)
8 + 0 + 7 = pontapé na cara
0 + 7   = pontapé na barriga
8 + 6   = murro na barriga
7 + 9   = murro para a dir.
6 + 9   = murro para a esq.
0 + 6   = mortal
```

Aviso: os golpes 0 + 7 e 0 + 6, quando mudamos de direcção trocam-se.



Ex.: *Fist 1*: Para redefinir as teclas da jogada 1, terá de, quando o jogo entrar, carregar em ZERO, de seguida carregar em 1 e depois carregar em 4, espere um pouco e escolha as teclas!

Formula One

Para o jogo *Formula One 2* (?), *Nuno Eduardo*, que vive na Rua de S. Francisco, 32-7.º esq., 2400 Leiria, descobriu uma série de *dicas* que devem interessar a quem ainda anda a correr nas pistas do «grande circo». Ajudas, precisa este leitor para *Sir Fred, ATV Simulator, Driller, Autonomia* e o mapa de *Rally Driver*.

Carro: Ferrari ou Lotus. Patrocínio: Denim e Marlboro. Pilotos: Senna, Piquet/Alboreto, Prost. Táctica: ao princípio gastem tudo num só piloto.

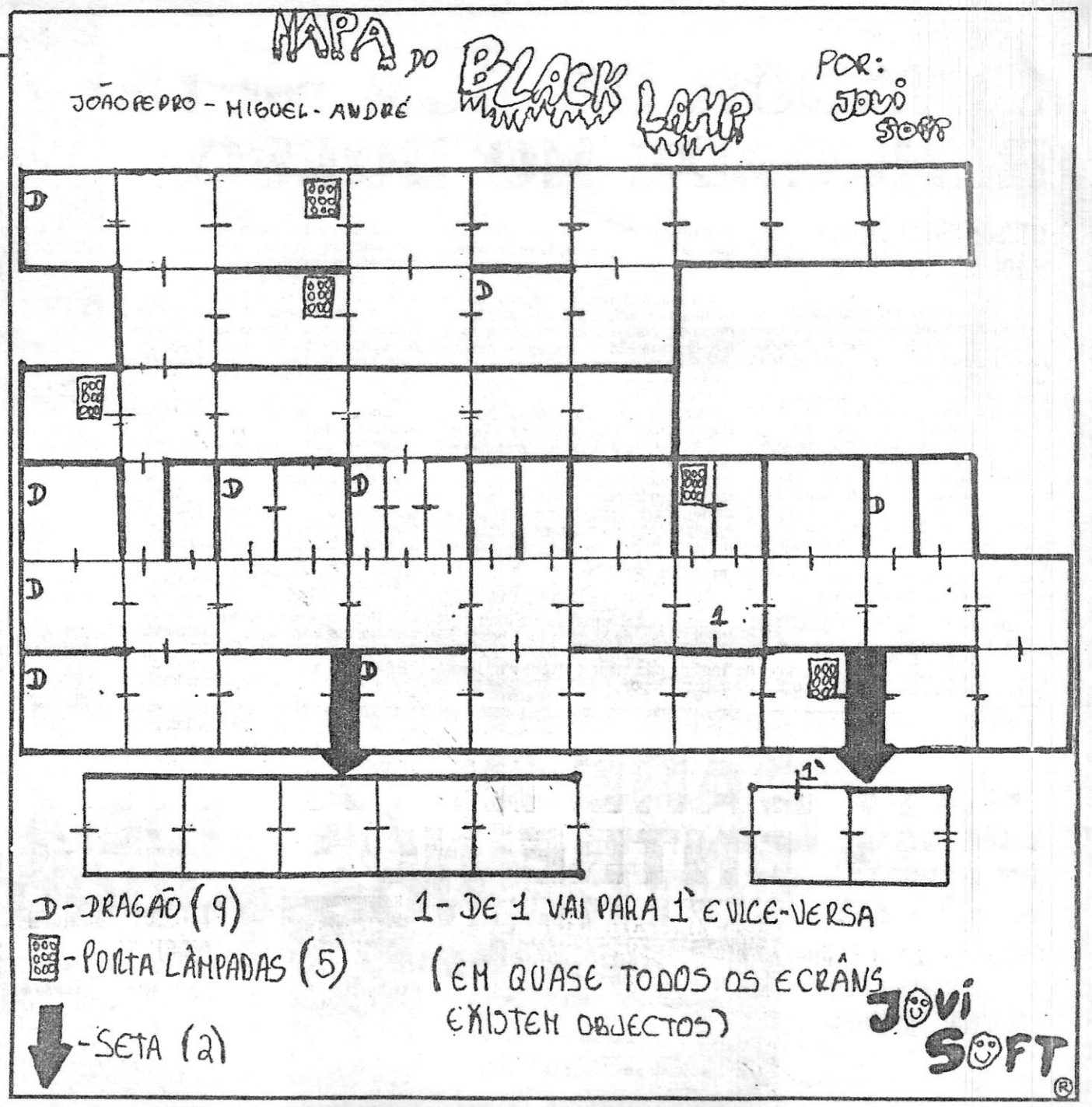
Quando tiverem dinheiro gastem nos dois

Pista seca → Pneus moles (1) ou intermédios (2)
Pista molhada → Pneus duros (3) ou intermédios (4)
A chover → Pneus intermédios (4) ou de chuva (5)

NOTA: Há 2 tipos de intermédios, o de chuva (4) e o pneu entre mole e duro.

747 Simulator

Quem explica a *Nuno Gonçalves França dos Santos* como voar com o *747*? Ele já descobriu alguma coisa mas precisa mesmo de ajuda para conseguir levar o «pássaro» até ao alto. Vejam abaixo o que ele já sabe (de *747* e de outros jogos) e escrevam-lhe (ou para



«A Capital») com mais informação. O Nuno vive na Travessa André Valente, 21-A-3.º, 1200 Lisboa. E quer ajudas, também, para *Shadow Skimmer* (o mapa apareceu aqui recentemente), *Bomb Jack II* (2.º nível), *Kat Trap, Dynamite Dan II* (o objectivo), *Movie* e *Clever and Smart*.

747 SIMULATOR — Ainda só descobri estes comandos: 1 a 4 — ligar/desligar motores 1 a 4; I ou O — mudar a cor do cenário; 5 — esquerda; 8 — direita; H — abortar. Gostava que alguém me dissesse as restantes teclas, o significado dos mostradores no painel, como levantar voo e as missões a realizar.

WORLD GAMES — No *Weight Lifting*, para se levantar os pesos fazer o seguinte: *Modo Snatch* — baixo; cima; baixo e cima; *Modo Clean, Jerk* — baixo, cima, baixo, cima, baixo e cima. Em ambos os modos, só larguem os pesos quando as 3 luzes acenderem. Na prova de saltos para a água, mantenham o boneco completamente na vertical. Quando ele entrar na água, teclem rapidamente CIMA + *FIRE* + ESQUERDA.

FLYING SHARK — Guardem 3 bombas para o final do 1.º nível, pois elas serão necessárias para destruir o tanque gigante que aí aparece. Para lançar bombas, fazer uma maior pressão sobre FIRE.

SUPER HANG-ON — Vão por dentro das curvas, pois aí não aparecem motos pela frente.

PHANTIS — No 2.º nível, não disparem contra os meteoros encarnados, mas teclem DIREITA até ficarem livres de perigo.

ARKANOID II — THE REVENGE OF DOH — Quando terminarem um nível ou apanharem o bónus que vos abre 2 portas para passar de nível, passem pela porta da direita, pois assim o nível seguinte será mais fácil.

GARFIELD — Se premirem simultaneamente *CAPS* e 1, mudarão de umas salas para outras.

GALAXIANS — Quando o jogo entra, aparecem umas indicações. Esperem alguns segundos e aparecerá o «menu». Escolham o nível 5, e poderão começar a jogar daí, em vez de terem de começar do 1.º nível.

MARIO BROS — Para se passar de nível, é muito simples: coloquem-se em qualquer plataforma debaixo dos tubos, saltem continuamente e os bichos chocarão com os tubos e serão eliminados.

DAN DARE II — Para descerem ou subirem de andar, coloquem-se no espaço negro ao lado dos elevadores, e primam a tecla correspondente à direcção indicada pela seta do elevador.

Football Director

De Viseu escreve *Carlos Alberto F. Oliveira*, com *dicas* para *Football Manager* e alguns *pokes*, tudo retirado da revista «Your Sinclair». Carlos Oliveira está interessado em trocar jogos, especialmente *Football Manager II, European II, International Manager* e *Vulcan*, pelo que qualquer leitor disposto a trocar jogos pode contactá-lo para a Avenida António José de Almeida, 48-5.º-D., 3500 Viseu.

1942 — POKE 47007, 255 (vidas)
AERGET — POKE 25148, 10 (vidas)
ARKANOID — POKE 33702, 0 (vidas)
ARMY MOVES — POKE 54597, 0 (vidas 1.ª parte); POKE 53772, 0 (vidas 2.ª parte)
CAP OUT — POKE 44929, 0 (imunidade)
EXOLON — POKE 38221, 0 (vidas); POKE 31646, 0 (munições); POKE 35456, 0 (granados); POKE 38120, 201 (imunidade)

O jogo *Football Director* está dividido em 12 ou 13 partes, conforme as versões. Meta-se só a 11.ª parte (a Program: 4) e acrescentar a listagem:

```
342 LET AI = AI + 500 000 (ou quanto dinheiro desejar)
```

Agora é só gravar *SAVE "4"* numa cassete à parte. Carrega-se o jogo do início e quando chegar à 11.ª parte, meter a parte gravada em vez da original e meter as restantes partes (12.ª e 13.º). Quando carregamos na tecla I para jogadores lesionados e com mais golos a nossa conta bancária aumentará a quantia que foi teclada na 342.

Gauntlet muito curto

Paulo Sérgio Santos Português, de Camarate, escreveu, com uma pequena *dica* para o jogo *Gauntlet*. Ei-la:

No primeiro nível apanhem a chave, abram a porta, vão para a direita, apanhem a chave e subam tudo; essa é a entrada para o oitavo nível.

Black Lamp e outros

De *André Pereira Henriques*, que vive na Praça Cidade de Badajoz, lt. 8-5.º-esq.º, 2000 Santarém, algumas *dicas* curtas sobre diversos jogos. E o André, que quer trocar jogos, *pokes* e o resto com outros leitores, precisa, também, de ajudas para *Druid II* e *Jet Set Willy* (mapa).

SPY HUNTER — O míssil que apanhamos serve para destruir o helicóptero
NIGHT MARE — O objectivo é apanhar todos os cristais
TGINGY AND THE DODAHS — O objectivo é apanhar 60 mpedas para consertar o computador
EXOLON — Não fiquem muito tempo no mesmo sítio senão aparece um inimigo indestrutível
BATTY — Quando caírem os motores, deixem a bola e vão apanhá-los porque passam de nível
BLACK LAMP — Para matarem os dragões, acertem-lhes na coleira muitas vezes
PSYCHO SOLDIER — Destruam sempre as pedras, porque em algumas estão bombas que podemos apanhar
SOLOMON'S KEY — Quando definirem as teclas, teclem *EBORP*. Depois escolham as teclas para jogar
KNIGHT RIDER — As missões mais fáceis são A 1, A 4 e A 5
720º — Na pista do *slalom*, não se preocupem com as bandeirinhas e atravessem a pista rapidamente, que conseguem a medalha de prata.

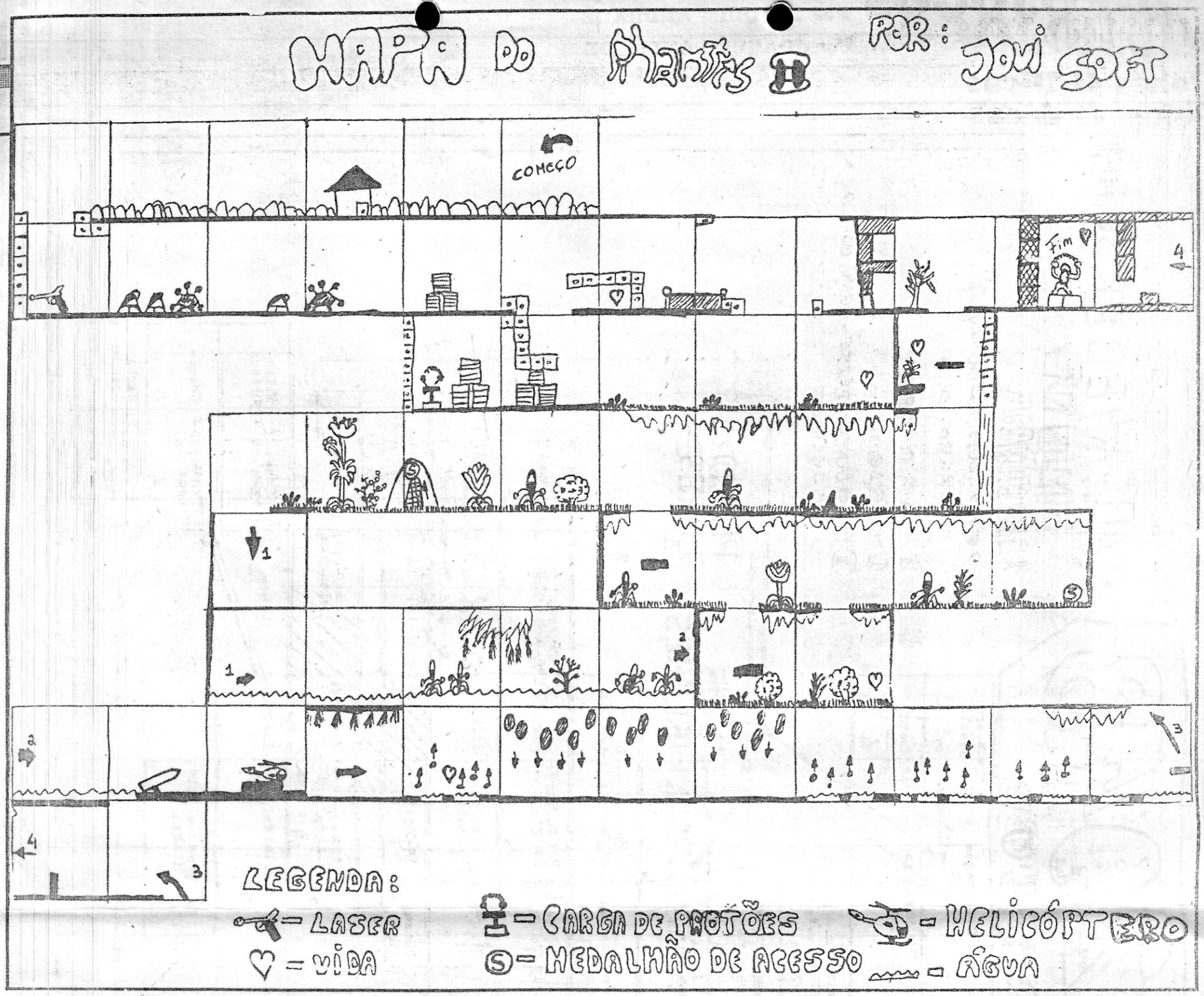
Mapas à mão ou não

Da Amadora, o leitor ligado à *PMC Soft* escreve queixando-se que não só os mapas feitos à mão dão trabalho (isto porque aqui n'«A Capital» temos gabado o esforço de alguns leitores). E este leitor, agora também responsável por uma revista de computadores *(MODEM)*, de que prometeu enviar um número para apreciação (quando?, quando?), enviou mesmo um mapa de *Rastan* feito no computador. Coisa bem feita, sem dúvida, e a dar muito trabalho ao seu autor. Mas a versão aqui chegada é tão pequenina que não dá para entender nada do que lá está. Por isso, este *Rastan* vai ficar de fora, porque o que é importante é que os mapas sirvam para as pessoas se guiarem...

Da *PMC Soft*, entretanto, fica por aqui um *poke* para *Fruit Machine Simulator* e outro para *Lazer-Wheel*, ambos cedidos por AJTD (?) e originais, isto é, não foram retirados de revistas inglesas (apesar de a «Your Sinclair» os ter publicado em Maio...). Também não se garante que entrem em todas as versões...

FRUIT MACHINE

```
10 REM
11 LOAD "" CODE 16384: FOR n = 23296 TO 23312:
```




```
    READ A: POKE N, A: NEXT N
12 DATA 55, 62, 155, 221, 33, 123
13 DATA 67, 17, 95, 17, 95, 158
14 DATA 15, 15, Ø, 15, 67
15 RAND USR 23296
16 RAND USR 53019
```

LAZER WHEEL

```
10 CLEAR 25000
11 LOAD "" CODE 16384
12 LOAD "" CODE
13 POKE 32849, Ø
14 RAND USR 32768
```

E por falar em mapas...

Desde Beja escreve *João Jorge Mestre Dias*, elogiando esta secção, aproveitando para dizer que discorda dos leitores que se preocupam com o desenho a acompanhar o mapa (o que serve de aviso à *PMC Soft*) e enviando, também, uma *dica* para *Tai Pan*.

Após receber o dinheiro, comprar o barco, os marinheiros e a comida...; ir à *Armoury* e comprar algum armamento (mas não todo o possível!!!), seguidamente ir à *Warehouse* e comprar a maior quantidade possível de seda (e só seda!) a qualquer preço, sair da *Warehouse* e entrar lá novamente, quando for para escolher para comprar ou para vender, escolham vender e verão que eles oferecem uma quantidade de dinheiro superior àquela que vocês deram para comprar.

Nota: Se eles aparecerem uma quantidade do tipo 1 : 600 ou 2 : 600, não se assustem e vendam.

Após fazer esta operação várias vezes, vocês já podem vender o barco que compraram e poderão comprar outro melhor

Nota: Quanto mais caro for o barco mais canhões leva, e maior número de marinheiros são precisos.

E os novos mapas da *Jovisoft*

É em Torres Vedras que *João Pedro Martins Almeida Lopes, André Vítor Miranda Grilo* e o *Luís Miguel Sousa Nascimento* dão a volta ao miolo tentando descobrir as soluções para os jogos de computador. Isto no intervalo das aulas, que estudar é preciso! Mas estes amigos, que formaram o clube *Jovisoft*, querem trocar jogos e ideias com outros leitores, pelo que aqui fica a morada de contacto: Praceta Dr. Moura Guedes, 5-1.º, 2560 Torres Vedras. O telefone 061 23461 também é um meio de contacto com o *Jovisoft*.

Os mapas de *Black Lamp* e *Phantis* (melhorzinho do que o já publicado) são o presente destes amigos para os restantes leitores. E alguma informação interessante a que se segue um rol de perguntas que se espera alguém possa resolver. E vamos a isto...

BLACK LAMP

— Os porta-lâmapdas da direita (do mapa), são os mesmo, ou seja, quando se põe uma lâmpada num o outro também fica com essa lâmpada, por isso basta que se encha um para o outro se encher também. Isto também vale para os porta-lâmpadas da esquerda (os dois de baixo), só o da esquerda e em cima é que tem de ser enchido sozinho (não tem «companheiro»).
— Quando se mata um dragão ele manda sempre uma lâmpada.
— A caveira — É um escudo
— O machado — Dá potência aos tiros
— A harpa — !
— Quando se põe uma lâmpada no sítio (no porta-lâmpadas), a energia vai ao máximo.
— No mapa a seta indica que entre aqueles quadrados, existem outros tantos só que não estão em proporção ao mapa, por isso estão de fora.

Queríamos também pedir ajuda para os seguintes jogos:

TERRAMEX — Que fazer quando o Eisntrain nos pedir o 3.º objecto?
WIZZBALL — Carregador
PHANTIS I — O jogo acaba quando (na fase da mulher em cima do dragão) nos aparece um código no «écran»!??!
DRILLER — Onde se encontram os 18 sectores (só sabemos os que foram publicados aí, mais o sector de *Nicolite, Diamond* — Onde está o que falta?
PLATOON — Como pôr os explosivos na ponte?

Aufwiedersen Monty todo

Um mapa gigante de *Aufwiedersen Monty* deve estar aqui por perto. E um mapa assim só se justifica quando acompanhado de *dicas* de igual tamanho. Desta vez é o fim para *Monty*. A solução chegou, trabalhada por *Eliseu Ângelo, Marco Túlio, Pedro Lopes, Luís Flores* e *Francisco Botas*, o *2048 Clube*, do Feijó. E mais alguma informação acompanhava a carta enviada por estes amigos.

RAMPAGE — Objectos que dão energia: pato, termo, presunto, chávena, pessoas; Objectos que dão pontos: rádio, lâmpada, dinheiro; Objectos que tiram energia: veneno, sanita, televisão, jarras.
PLATOON — Ande aos saltos. Assim evitará ser atingido
YOGI BEAR — Depois de ter a chave tenha muito cuidado com o caçador
NIGHTMARE RALLY — Em vez de escrever o nome escreva: CHEVRON p/ nível 8; SYMBOLQ p/ nível 4; AVENUE p/ nível 12; EXHAUST p/ nível 14
THUNDERCATS — POKE 31401, Ø: POKE 31402, Ø
ARKANOID REV. — Apanhe um objecto parecido com um átomo e terá uma surpresa muito agradável
MOTOS — Ponha a energia ao máximo

AUFWIEDERSEN MONTY

Gibraltar — apanhar a metralhadora
L 4 — apanhar a bola
F 5 — apanhar a Mona-Lisa
D 6 — apanhar o bilhete de avião
E 8 — apanhar o disco
A 9 — apanhar a carne
E 9 — ir de avião H 13
G 14 — apanhar o bilhete
I 14 — desaparece a carne
H 14 — ir de avião H 12
H 11 — apanhar gelado
L 15 — apanhar o bilhete
H 12 — apanhar o bilhete
M 14 — ir de avião F 8
M 9 — tocar no objecto aos quadrados desaparece o quadro
J 11 — entrar na sala desaparece a bola
J 10 — ir de avião M 14
M 14 — apanhar o bilhete
J 14 — ir de avião A 9
D 9 — apanhar o bilhete
A 9 — ir de avião A 11
A 11 — apanhar raquete e o bilhete
B 11 — apanhar o volante
A 11 — ir de avião A 9
E 9 — apanhar a caixa de ferramentas
F 9 — tocar no teleférico; desaparecem as ferramentas
C 8 — apanhar o bilhete e ir de avião H 3
I 3 — apanhar o bilhete
J 3 — apanhar o bilhete
H 7 — entrar na sala; desaparece o volante
F 6 — apanhar o vaso
4 — apanhar o champanhe
D 8 — entrar na sala; desaparece o champanhe
C 8 — tocar no homem a nadar; desaparece o vaso, aparecem túlipas
C 8 — ir de avião H 3
I 2 — apanhar o bilhete
E 6 — apanhar o bilhete
E 9 — ir de avião H 13
H 14 — ir de avião H 12
J 14 — apanhar o bilhete
M 14 — ir de avião F 8
F 8 — apanhar o bilhete
G 8 — apanhar o bilhete
I 9 — tocar na rapariga da torre de Pizza; desaparecem as túlipas
J 10 — ir de avião M 14
N 14 — FIM

Mapa de *Cybernoid*

António Quina, que vive na Rua do Malvar, 21-2.º-F, 2795 Linda-a-Velha, deu-se ao trabalho de desenhar o mapa do primeiro nível do fantástico *Cybernoid*. Inteiramente feito por ele, o que clama com orgulho, este mapa vai ajudar muita gente a passar este estratégico espaço de *Cybernoid*. E o António Quina enviou também alguns *pokes*, esses sim, retirados de revistas inglesas, mas que funcionaram nas versões de que ele dispõe. Talvez facilitem a vida a mais leitores.

```
 1 REM FLYING SHARK POKE
 2 REM © A. SINGH'88
 3 REM
 5 LET w = 1: LET t = Ø
10 FOR f = 32768 TO 32902
20 READ a: POKE f, a
30 LET t = t + w * a: LET w = w + 1
40 NEXT f
50 IF t <> 865283 THEN PRINT "Error in Data": STOP
60 PRINT AT 10, 3: "START 'FLYING SHARK' TAPE"
70 LOAD "" CODE
80 RANDOMIZE USR 32830
```

(Continua na pág. seguinte)

FEIJÓ 2048 CLUB

AUF WIEDERSEHEN MONTY

LEGENDA

- ↔ - TRAJECTO DO AVIÃO
- A - AEROPORTO
- B - AIR TICKET
- 1 - OBJECTO
- (1) - LOCAL ONDE SE DEVE USAR O OBJECTO

1- BOLA (1)
2- QUADRO (2)
3- CARNE (3)
4- VOLANTE (4)
5- FERRAMENTAS (5)
6- VASO (6)
7- CHAMPANHE (7)
8- TULIPAS (8)

ELISEU ÂNGELO

FRANCISCO BOTAS

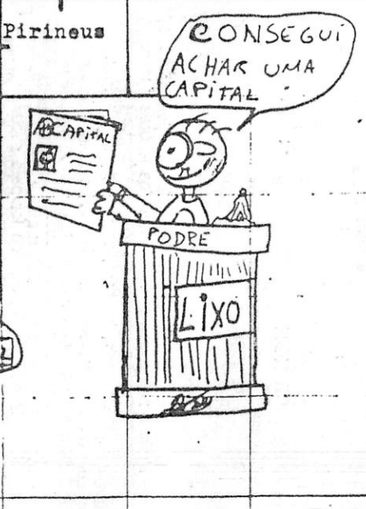
MARCO TÚLIO 69

LUIS FLORES

PEDRO LOPES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A								Bruxelas Belgica	Amesterda. Nhederla. A (6) A	Hannover W. Ger.	Copenhagen DEnmark A 3 Breakfas Denmark	Byorn Suécia A	Berg Suécia 4		
B								Le Eiffel T. France	Antuerpia Belgica A	Dorthund W. Ger: (7)	Dussel. W. Ger.				
C								Brest France 7	Le Mans France	Paris France A	Nancy France	Luxenburgo " A	Bonn W. Ger. A 5	Danube Austria	
D								Nantes France 2		Dijen France 6	Bank Swiss	Bern Swiss A	The Austria (5)	Dodgy Austria	Lift Austria
E								Berdeus France		DDerdene France	Rhene france	Italy	Verona Italy	Ferrary Italy	Graz Austria
F								Sunny Spain	Leon Spain	Airport Spain A	Pirineus	Toulese France	Ele-Ele France	Menaco France (4)	Italy
G									Resort Spain	Resort Spain	Spain	Pirineus			
H									Cavern Rocky	Resort Spain	Resort Spain				
I									Cavern Rocky	Resort Spain	Resort Spain 1				
J									Gibraltar						
L															
M															
N															

	9	10	11	12	13	14	15
A	Italy	Venice Italy	Italy	Airport Yugosla. A	W.Berlim W.Ger. A	E.Berlim E.Ger. A	
B	Pitza Italy (6)	Italy		Yogusla.	Yugosla. A	Praha Checoslov. A (3)	
C		Roma Italy A	Juventes Italy (1)		Principapal Moledavia	Moledavia A	
D		Italy	Italy			Staying Greece	Alive Greece
E	Itsa Dabo Italy A (2)	Itsa Dabo. Italy				Olympus Greece A	Greece
F						The Good Life Mentes	Harbour Greece



(Continuação da pág. anterior)

```
100 DATA 50, 21, 255, 122, 254, 46
110 DATA 192, 62, 50, 50, 84, 205, 33
120 DATA 21, 255, 34, 85, 205, 62
130 DATA 195, 50, 58, 0, 33, 32, 128
140 DATA 34, 59, 0, 195, 0, 0, 50, 107
150 DATA 92, 33, 114, 128, 17, 0, 0, 1
160 DATA 0, 0, 237, 176, 195, 61, 0
170 DATA 128, 223, 181, 209, 177
180 DATA 144, 141, 139, 151, 206
190 DATA 198, 199, 200, 237, 123
200 DATA 112, 128, 62, 205, 50, 84
210 DATA 205, 33, 0, 128, 34, 85, 205
220 DATA 33, 109, 128, 126, 50, 22
230 DATA 128, 50, 28, 128, 50, 31
240 DATA 128, 50, 40, 128, 50, 48
250 DATA 128, 35, 126, 50, 42, 128
260 DATA 35, 126, 50, 39, 128, 195, 0
270 DATA 205, 91, 10, 172, 112, 148
300 DATA 33, 0, 62, 34, 190, 212, 195
310 DATA 58, 158, 84, 65, 32, 74, 79
320 DATA 78, 32, 78, 79, 82, 84, 72
```

★

```
1 REM JACK THE NIPPER 2 POKE
2 REM © A. SINGH'87
3 REM
4 BORDER 5: PAPER 5
5 CLEAR 24575
10 PRINT AT 10, 1; "START 'JACK THE NIPPER 2' TAPE"
20 LOAD "" SCREEN $
25 PRINT AT 16, 0;
30 LOAD "" CODE
35 POKE 43251, 0
50 RANDOMIZE USR 34240
```

★

```
10 REM NEBULUS HACK
20 REM BY PAUL ROSENTHAL
30 FOR n = 23296 TO 23302: READ a: POKE n, a: NEXT n
40 CLEAR 25086: LOAD "" CODE
50 POKE 65102, 103: RANDOMIZE USR 64512
60 DATA 175, 50, 153, 128, 195, 0, 128
```

Escreveram ainda...

Strategic Boss, do Cacém (*Pedro Manuel Mateus*, da Rua Adriano Santos Gil, lt. A-2.º, Agualva, 2735 Cacém), quer reatar o contacto com um amigo, o *João Paulo Sequeira*, das Mercês — Sintra, para troca de ideias sobre jogos e principalmente sobre programação em código-máquina. Atenção pois João Paulo Sequeira...

A *Team Force of Computers*, constituída por *Filipe* e *David*, da Rua Gomes Amorim, 45-1.º-dt.º, 4490 Póvoa de Varzim, que quer trocar jogos e *dicas* com outros leitores. E precisa de ajudas para *Superbowl* e *Shadow Fire*.

Rui Noel Carvalho Crispim, da Rua do Grémio Lusitano, 9, 1200 Lisboa, que necessita de ajudas para *RanaRama* e *Strip-Poker, Samantha Fox*.

Carlos José Pereira, da Rua do Jardim, 53-2.º-dt.º, 2070 Cartaxo, que quer trocar correspondência com outros leitores. Trocar também, mas jogos, querem os membros do *Micro-Odivelas* (Rua Domingos Sequeira, 6-6.º-dt.º, 2675 Odivelas. Especialmente *Joe Blade, Tour de Force Venom, Double Dragon, Quartet, Solomon's Key*.

Ajudas para *Sir Fred, Cyberun, Spy vs Spy* e *Wibstars* desejam-se. Quem o diz é *Rui Jorge Antão Sebrosa* que vive na Urbanização da Portela, lt. 100-10.º-dt.º, 2685 Sacavém.

De Setúbal escreve *Décio Quintas*, lembrando que está interessado em trocar correspondência com outros leitores deste espaço. Escrevam-lhe para a Praceta da Lanchoa, 1-r/c-dt.º, 2900 Setúbal.

Em Almada os *Micro-Boys (Nuno Guerreiro, Rui Prada* e *João Mafra)* andaram atarefados com o mapa de *Ikari Warriors*. Mas escrevinharam tanto, que o mapa ficou complicado. Por isso não é publicável. Mas a morada destes amigos (que querem trocar correspondência com outros leitores) essa merece ser publicada: Rua Pedro Nunes, 21-1.º-esq.º, Cova da Piedade, 2800 Almada.

Um ror de cartas que se vai avolumando, algumas com material que não vai ser publicado, outras com simples mensagens de «troca de correspondência», «pedido de ajuda para o jogo...» ameaçam bloquear a saída principal do Poço da Cidade. Por isso mesmo, aqui vai parte dessa «montanha», com indicação dos que enviaram cada «pedrinha».

Super Sinclair Clube, do Casal de Cascais, Moradia lt. 8, Damaia, 2700 Amadora, quer ajuda para *Ikari* e *Platoon* e uma rotina para um relógio de ponteiros.

João Alexandre Azinhais, da Rua Alegre, lt. 10, Bairro Cabeço do Mouro, 2775 Parede, formou com alguns amigos a *Força Delta* e pede ajuda para *Thundercats* e *Masters of The Universe. João, Pedro Nuno* e *Paulo Alexandre* agradecem.

Outro clube, este da Amadora, o *Inforclub*, precisa de ajudas para *Zorro, Scuba Dive, Rastan, Rolling Thunder* e *Monty Free*. A enviar para a Avenida da Aviação Portuguesa, 23-1.º, 2700 Amadora.

Preocupado com uma falha nas suas *dicas*, *Nuno Jorge Pereira* apressou-se a escrever corrigindo os passos finais de *Terramex*. Uma rectificação que já não se justifica, por *Terramex* estar praticamente «arrumado». Mas a este jogo voltaremos, por certo, dentro de algum tempo. Resta agradecer de novo ao Nuno Jorge a sua preocupação.

Dos dois lados da folha não vale. Este aviso é válido para todos mas serve, neste caso, para *Paulo Jorge*, da Costa de Caparica. Que só ao chegar ao fim, escreveu, em PS, que não sabia. Fica a saber. E cá ficamos à espera das *dicas*, desta vez em folhas soltas.

Um mapa de *Fist II* foi o que *João Pedro Brás, Hugo Chambell* e *Nuno Almeida* colocaram na carta endereçada ao Poço da Cidade. Registe-se o facto. Mas o mapa não vai ser publicado. Está bem?

José Rodrigues Dias, da Rua Capelo, 5-4.º-Ft., 1200 Lisboa, quer adquirir uma impressora Timex 2040, nova ou em segunda mão. Quem souber como e onde, é favor contactá-lo.

E na recta final do espaço desta semana assinale-se ainda os nomes de alguns leitores que desejam trocar correspondência:

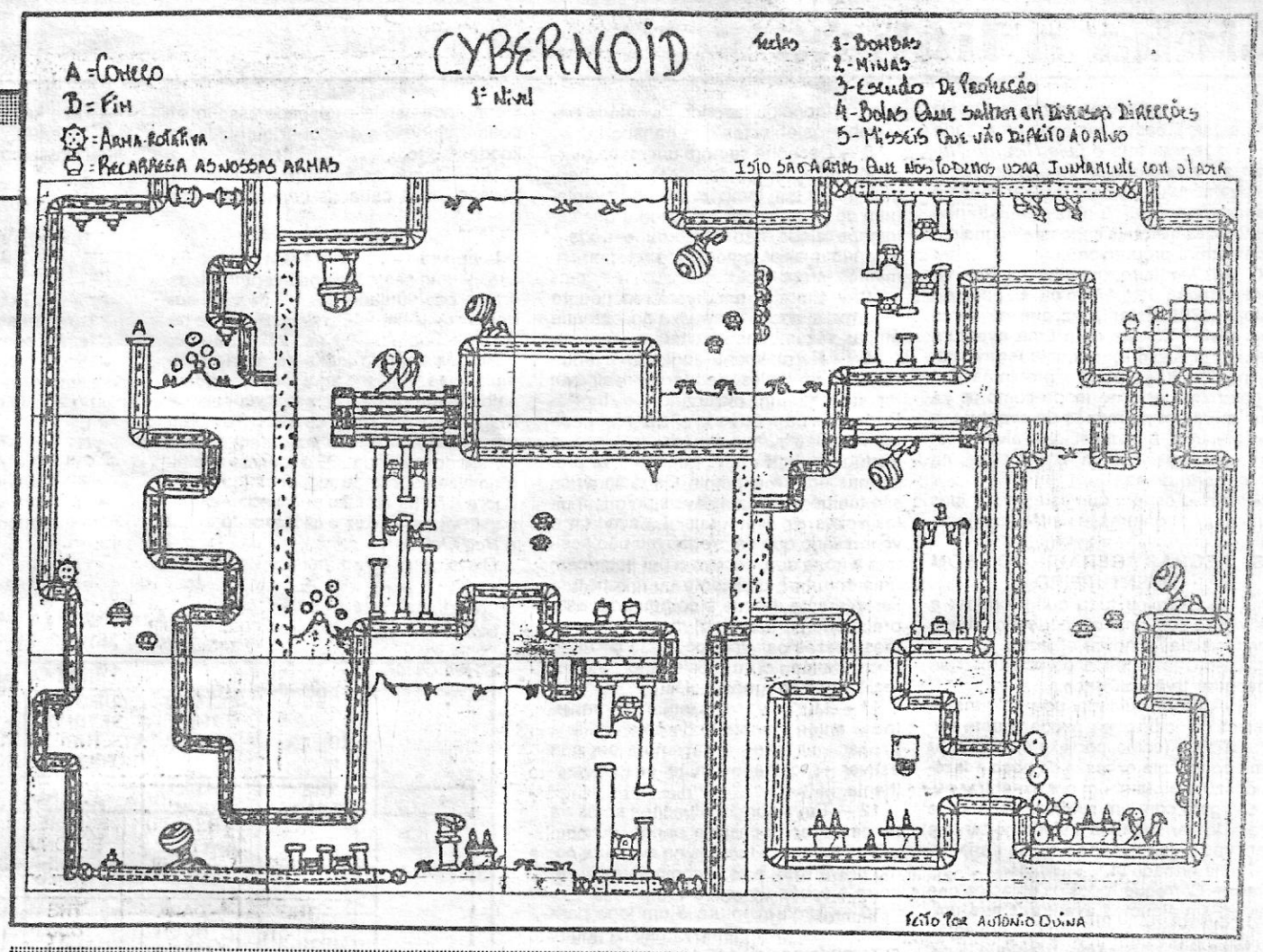
Filipe José Penedo Gonçalves, da Avenida 12 de Novembro, 96, 6005 Alcains, *Vasco Manuel Gameiro*, que vive na Rua de Rodrigues Davim, 28-1.º-dt.º, 8000 Faro, *João Manuel Carriço*, da Rua Garcia de Resende, 21-1.º-Ft., Feijó, 2800 Almada, *Nuno Filipe Oliveira Dias*, da Rua Teotónio Pereira, 21-1.º-esq.º, também em Almada.

E é tudo. Por esta semana...

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



Linha a linha...

Aventura mais uma vez e, a abrir o espaço desta semana, uma série de regras que o *Luís Ricardo Nunes da Costa Monteiro* se deu ao trabalho de escrever, só para facilitar a vida a quem ainda «anda à nora» no estranho mundo das histórias impossíveis que cada aventura proporciona.

O Luís Monteiro, que vive na Rua Vicente Arnoso, lote 47 r/c dt., S. João do Estoril, 2765 Estoril, diz que as *dicas* que envia não são para uma aventura restrita, mas sim «para qualquer aventura, pois muitas vezes o problema dos aventureiros está no modo como as jogam e entram no mundo da aventura, e não de uma em especial. Talvez seja por isso que fiquem encalhados na maior parte delas.

«Por isso espero que estas *dicas* lhes tornem as aventuras mais fáceis e jogáveis.»

AS REGRAS GERAIS DO BOM AVENTUREIRO

1 — Examine tudo quanto puder e estiver ao seu alcance, podendo daí encontrar pistas e novos objectos.

2 — Quase todos os objectos que encontrar terão utilidade.

3 — Tenha cuidado, pois nalguns locais os objectos que carrega podem ser prejudiciais (como por exemplo passar uma ponte com excesso de peso e fazê-la desabar ou também por ex. entrar numa virgem com um revólver onde seria proibido transportá-lo e vindo portanto a ser preso), funcionando nesse caso como uma armadilha.

4 — Carregue todos os objectos que puder, em algumas aventuras terá um limite de objectos a carregar. Terá então de avaliar cuidadosamente os que levar.

5 — Algumas vezes os objectos não vêm mencionados no texto. Tem de se usar então da lógica para descobrir se há algum objecto que o texto não menciona.

6 — Vista e use tudo o que encontrar (luvas, capacetes, talismãs, etc...) pois podem protegê-lo de futuros perigos.

7 — Tenha sempre conhecimento do que traz consigo fazendo inventário para saber os objectos que transporta.

8 — Desenhe sempre um mapa marcando nele pontos de referência e perigos; assim tem também a grande vantagem de poder saber e descobrir que caminhos ainda não explorou e poderá ajudá-lo quando precisar de retomar caminhos já conhecidos.

9 — Em algumas aventuras poderá recorrer à opção de *help* não obtendo muitas vezes bons resultados.

10 — Normalmente todas as aventuras são em inglês, sendo aconselhável ter à mão um dicionário de Inglês-Português para quando não perceber alguma palavra mencionada no texto, e Português-Inglês para quando tiver problemas em se exprimir. Os dicionários são também indispensáveis porque muitas vezes as aventuras não aceitam o vocabulário que empregou (ou não aceitam a frase que escreveu por estar com uma estrutura deficiente ou a estrutura ser diferente da que o computador está preparado para aceitar) mas sim sinónimos dessas palavras podendo portanto encontrá-los num dicionário Inglês-Inglês ou Português-Inglês.

11 — Muitas vezes aventuras completadas anteriormente poderão ajudá-lo a passar uma parte da aventura em que estiver «encalhado», num caso semelhante.

12 — Em algumas situações antes de ter de enfrentar possível perigo (ou mesmo de tempos a tempos na aventura como prevenção) e se o jogo o permitir, recorra à opção de «save».

13 — Uma aventura é um jogo para ser jogado com tempo, não a jogue apressadamente, isso só viria precipitar as coisas e dificilmente poderá fazer progressos consideráveis.

14 — Em algumas aventuras você ver-se-á «encalhado». Na maior parte dos casos, tem um truque: ou a solução para passar essa parte é demasiadamente inorível e sem nexo ou demasiadamente lógica.

15 — Se por acaso a aventura se passar num local existente, consultar um mapa onde esteja englobado esse local poderá ajudá-lo a descobrir outras localidades perto.

16 — Jogue as aventuras com outra pessoa, duas cabeças pensam melhor que uma.

Twin Kingdom Valley

Longe não foi o *Vítor António Pego* na sua viagem neste jogo de aventura. Mas é com boa vontade que divide com outros o que já sabe. E o Vítor, que vive na Rua de Cabinda, 89 r/c, 2775 Parede, gosta também de jogos de acção e simuladores. Por isso agradece que quem saiba como passar na segunda sala de *Knightmare* dê sinal de vida. Também um carregador ou um *poke* para *Predator* são bem-vindos. E o mesmo acolhimento receberá qualquer informação sobre *ATF* (já aqui foi publicada alguma coisa, vê os «Pokes é Dicas» anteriores) e *Red October*.

Dicas para *Twin Kingdom Valley*

— N
— Take key
— Take jug
— Take lamp
— S
— W
— W
— Take stone
— E
— N
— Open Grote
— Down (mas lá em baixo é muito difícil e nunca consigo fazer nada)
— Se quisermos em vez de descer vão sempre para Norte até verem um abismo e então façam:
— E
— N
— Fill jug with water
— Drink water
— vão para oeste até aparecer a seguinte informação (It's dark here) e façam:
— On lamp
— entrem na caverna e tentem descobrir uma saída. A partir daqui não digo mais nada para não tirar o interesse.

Se alguma vez aparecer um elfo com alguma coisa façam:

«Ask elf give me...»

Mapa de Knight Tyme

O *António Abel Virgílio*, que escreve desde a Rua de Santiago, 2-4.°B, 2900 Setúbal, enviou um mapa de *Knight Tyme* (copiado da revista «CVG») e um *poke* para que o cavaleiro tenha força infinita. E, como que por magia, o mapa deste jogo aparece aqui, no «Espaço de Aventura», porque as peripécias do *Magic Knight* são mesmo uma aventura.

Antes de fechar, ainda uma informação: o António Abel, que quer ajudas para quase tudo o que é jogo (ou quase), tem uma série de jogos e utilidades que está disposto a partilhar com outros leitores. Escrevam-lhe para saberem como. E vamos ao mapa...

MAPA DE KNIGHT TYME (Computer+Vídeo-games)
POKE 36133,0: POKE 27871,0 (Força Infinita)

	THE ROOF GARDEN							
	THE TOWER	BEYOND THE TOWER	FURTHER BEYOND THE TOWER	THE BALL ROOM	THE TREE OF KARN	THE STALAG MITES	THE BIG BOTTLE	
	THE LIBRARY	DARK ROOM LITTLE BOTTLE	THE ODD BALL		THE START ROOM	THE L--SHAPED ROOM	THE PLANT ROOM	MORE PLANT ROOM
					THE WALL	THE GALLERY		
	THE MUSH-ROOM	THE GAS ROOM			THE SPARE BALL ROOM		THE TROPHY ROOM	
		SECRET TUNNEL ENTRANCE	GIMBAL SECRET STUDY	THE SECRET TUNNEL	MORE SECRET TUNNEL	THE PIT		THE MOST MAGIC ROOM
	THE BASEMENT							

THE LIFT

Linha a linha...

«CAPICUAS ATÉ 10 MIL» é um programa da autoria do leitor *Nuno Filipe Mota Lima de Oliveira*, que vive na Figueira da Foz. Este programa, indica o Nuno, que promete enviar mais coisas, diz-nos quais os números capicuas existentes (até 10 mil) e o seu número.

```
1 REM "CAPICUAS ATÉ 10000"
5 N = 9
10 DIM A (5)
20 FOR CONTA = 0 TO 9999
30 IF CONTA > = 10 AND CONTA < = 99
   THEN GOSUB 115
40 IF CONTA > = 100 AND CONTA
   < = 999 THEN GOSUB 170
50 IF CONTA > = 1000 AND CONTA
   < = 9999 THEN GOSUB 260
60 GOSUB 380
70 NEXT CONTA
80 Y = 10000 - N
90 PRINT "ATÉ AO NÚMERO 10000
   HÁ"; N; "CAPICUAS"
100 PRINT "ATÉ AO NÚMERO 10000
   HÁ"; Y; "NÚMEROS QUE NÃO SÃO
   CAPICUAS"
110 END
115 W = 2
120 B = INT (X/10)
130 C = X - (B * 10)
140 A (1) = B
150 A (2) = C
160 RETURN
170 B = INT (X/100)
180 C = X - (B * 100)
190 D = INT (C/10)
200 E = C - (D * 10)
210 A (1) = B
220 A (2) = D
230 A (3) = E
240 W = 3
250 RETURN
260 B = INT (X/1000)
270 C = X - (B *1000)
280 D = INT (C/100)
290 E = C - (D * 100)
300 F = INT (E/10)
310 G = E - (F * 10)
320 A (1) = B
330 A (2) = D
340 A (3) = F
350 A (4) = G
360 W = 4
370 RETURN
380 Z = 0
390 IF A (1 + Z) < > A (W - Z) THEN 450
400 Z = Z + 1
410 IF 1 + Z > = W - Z THEN 430
420 GOTO 390
430 N = N + 1
440 PRINT X
450 RETURN
```

Pitágoras em 48 K

Paulo Jorge Rocha Martins Lopes andou às voltas com o Teorema de Pitágoras devido a um trabalho que lhe foi solicitado na aula de Matemática na Escola Secundária Josefa de Óbidos. Foi então que, para chegar ao cálculo de um cateto, dados o outro cateto e a hipotenusa, ou a hipotenusa, dados os dois catetos, alinhou este programa. Que fica aqui, para alguém que dele venha a necessitar.

Teorema de Pitágoras:

```
10 REM "PITAGORAS"
20 REM © PAULO LOPES 1988
30 BORDER 3
40 PLOT 20, 20
50 DRAW 0, 60
60 DRAW 100, - 60
70 DRAW - 100, 0
80 INK 1: FLASH 1: PRINT AT 2, 12;
   "TEOREMA DE PITAGORAS"
90 FLASH 0: PRINT AT 4, 11;
   "O QUADRADO DA HIPO-": PRINT
   TAB 11; "TENUSA E IGUAL A SO-":
   PRINT TAB 11; "MA DOS QUADRADOS
   DOS": PRINT TAB 11; "CATETOS"
100 PAUSE 400: CLS
110 PLOT 20, 155
120 DRAW 0, - 30
130 DRAW 50, 0
140 DRAW - 50, 30
150 PRINT AT 4, 1: "a": PRINT AT 7, 5; "b";
   PRINT AT 3, 6; "c"
160 FLASH 1: INK 2: PRINT AT 2, 11; "c↑2
   = a↑2 + B↑2": FLASH 0: INK 0
170 PRINT AT 7, 12; "O QUE PRETENDE"
180 PRINT TAB 15: "CALCULAR?"
190 PRINT AT 10, 10; "(CARREGUE
   NA TECLA": PRINT TAB 13;
   "DA SUA OPCAO)"
200 PRINT AT 14, 0; "1→A HIPOTENUSA,
   DADOS OS CATETOS"
210 PRINT AT 16, 0; "2→UM CATETO
   DADO O OUTRO CATE- TO E A
   HIPOTENUSA"
220 IF INKEY $ = "1" THEN GO TO 400
230 IF INKEY $ = "2" THEN GO TO 250
240 GO TO 200
250 INPUT "QUAL O VALOR DA
   HIPOTENUSA?"; X
260 INPUT "QUAL O VALOR DO CATETO
   DADO?"; Y
270 LET C = SQR (X↑2 = Y↑2)
280 CLS: PRINT AT 1, 1; "VALOR
   DO CATETO DADO<"; Y
290 PRINT AT 3, 1; "VALOR DA
   HIPOTENUSA<"; X
300 PRINT AT 5, 1; "VALOR DO CATETO,
   CALCULADO COM APROXIMACAO
   POR DEFEITO": INK 2: PRINT AT 7, 12; C
310 INK 0: INPUT "DESEJA MAIS
   ALGUM CALCULO (S/N)?"; h
320 IF h = "s" THEN CLS: GO TO 110
325 IF h = "S" THEN CLS: GO TO 110
330 STOP
400 INPUT "QUAL O VALOR DO CATETO
   a?"; R
410 INPUT "QUAL O VALOR DO CATETO
   b?"; S
420 LET T = SQR (R↑2 + S↑2)
430 CLS: PRINT AT 1, 1; "VALOR
   DO CATETO a→"; R
440 PRINT AT 3, 1; "VALOR DO CATETO
   b→"; S
450 PRINT AT 5, 1; "VALOR
   DA HIPOTENUSA CALCULADO COM
   APROXIMACAO POR DEFEITO"
460 INK 2: PRINT AT 7, 12; T
470 GO TO 310
```

NOTA: Este programa destina-se exclusivamente ao ZX Spectrum 48 K e foi escrito em BASIC.

LET — (tecla L no modo K), atribui uma variável a um número (linhas n.os 270 e 420)

SQR — (tecla H no modo E), encontra a raiz quadrada de um número (linhas n.os 270 e 420)

INKEY $ — (tecla N no modo E), lê a tecla em que se acabou de carregar (linhas n.os 220 e 230)

INPUT — (tecla I no modo K), permite introduzir palavras ou números na memória do computador (linhas n.os 250, 260, 310, 400 e 410)

↑ — (tecla H com *Symbol Shift*), sinal de potenciação. Um número seguido deste símbolo é tantas vezes elevado a si mesmo quantas o n.º que estiver a seguir a este símbolo (linhas 160, 270 e 420)

Não é uma cópia

Qualquer semelhança entre o programa abaixo e outro já publicado n'«A Capital» é isso mesmo: semelhança. Quem tal garante são *José Carlos e António Pedro Pereira*, que indicam ter agarrado num programa que apareceu neste espaço e, modificando algumas coisas, construíram coisa nova. Quem duvida pode teclar a listagem abaixo.

E se houver queixas, é favor escrever para o Bairro Doutor Mário Madeira, 768, Pontinha, 1675 Lisboa Codex. *Dicas* para jogos, troca de ideias, podem também chegar ao António e ao José Pereira no mesmo endereço.

```
10 REM Aterragem em Marte
20 GO SUB 9000: LET hi = 0
30 GO SUB 8000
40 GO SUB 7000
50 PRINT AT v, h: " ": AT v + 1, h; " "
60 LET v = v + (((sc/5) + 1)/5): LET h = h
   + (INKEY $ "8" AND h < 31)
   - (INKEY $ = "5" AND h > 0)
70 IF SCREEN $ (v + 1, h) < > "" THEN
   GO TO 1000
80 PRINT AT v, h; INK 6; "🚗"; AT v + 1,
   h; "🚀"
90 IF v > 20 THEN GO TO 2000
100 PRINT AT 21, 22; "PONTUAÇÃO"; sc
110 LET t = t + 1
120 PRINT AT 21, 0; "TEMPO"; INT t
150 GO TO 50
990 STOP
1000 PRINT AT 2, 5; "FIM DO JOGO EM"; t;
   "SEGUNDOS"
1010 PRINT AT v, h: FLASH 1; INK 6; "🚗";
   AT v + 1, h; "🚀"
1020 FOR p = 1 TO 100: NEXT p
1030 IF sc > hi THEN LET hi = sc
1040 PRINT AT 7, 9; "Você marcou"; sc
1050 PRINT AT 9, 5; "Pontuação máxima
   de hoje"; hi
1060 INPUT "Carregue em ENTER para jogar
   novamente"; LINE a $: GO TO 30
2000 LET v = 0: LET h = 0:
   LET sc = sc + 1
2010 CLS
2020 GO TO 40
7000 LET b = INT (RND * 16) + 10:
   LET b = b * 8
7010 FOR a = 0 TO b - 10: PLOT a, 0:
   DRAW W, (INT(RND * 50) +50)
7020 NEXT a
7040 FOR a = b + 10 TO 255: PLOT a, 0:
   DRAW 0, INT (RND * 50) + 50
7050 NEXT a
7990 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0: INK 2: CLS
8010 LET h = 0: LET v = 0
8020 LET t = 0: LET sc =0
8990 RETURN
9000 FOR a = USR "a" TO USR "d" + 7
9010 READ user: POKE a, user
9020 NEXT a: RETURN
9030 DATA 0, 0, 75, 15, 31, 53, 53, 53
9040 DATA 0, 0, 224, 240, 248, 172, 172, 172
9050 DATA 31, 13, 16, 16, 8, 4, 14, 0
9060 DATA 248, 176, 72, 8, 16, 32, 112, 0
9070 REM a b c d
9080 REM 🚗 🚀
```

E mais sobre o assunto

Outro leitor, *Luís F. R. Pires*, responde também ao «desafio» do Paulo Jorge, enviando um programa desenvolvido a partir do que o Paulo enviou para este espaço (lembram-se?). Este novo programa permite o carregamento de três *screens*, com possibilidade de, posteriormente, chamar qualquer deles pela simples pressão de uma tecla (1, 2 ou 3).

O Luís Pires assinala que é possível resolver o problema de outra maneira e, até, de meter mais 2, talves 3 *screens*, no espaço acima das variáveis do sistema, não utilizando atributos e aproveitando o *printer buffer* (?). Mas isso ficará para outra altura...

```
10 CLEAR 43999
20 LOAD "" CODE 44000: LOAD
   "" CODE 51000: LOAD ""
   CODE 58000
25 CLS
30 DATA 17, 0, 64, 33, 224, 171,
   1, 0, 27, 237, 176, 201
40 DATA 17, 0, 64, 33, 56, 199, 1, 0,
   27, 237, 176, 201
50 DATA 17, 0, 64, 33, 144, 226,
   1, 0, 27, 237, 176, 201
60 IF INKEY $ = "1" THEN RESTORE 30:
   GOSUB 100
70 IF INKEY $ = "2" THEN RESTORE 40:
   GOSUB 100
80 IF INKEY $ = "3" THEN RESTORE 50:
   GOSUB 100
90 GO TO 60
100 FOR N = 0 TO 11: READ A:
   POKE 65000 + N, A: NEXT N:
   RANDOMIZE USR 65000
110 RETURN
```